MCD Magazine

Het clubblad van MSX Club Drechtsteden

MSX-1 Emulators
Het laatste nieuws over deze rage

Stracon I&II
Een nieuwe MCD productie

Blade Lords
De digitale Ivanhoe zonder paard

Futuredisk
Het diskmagazine van de toekomst?

Jaargang 4 Nummer 15 Mei/Juni 1994

COLOFON

Voorzitter
Hans Meijers, 078-511156

Penningmeester
Wim de Moor, 078-147635

Secretaris
Arjan Steenbergen, 078-146378

Redactie
Arjan Steenbergen, 078-146378
Mark Sletterink, 078-167682

Bestuursleden
Yvonne Schuit, 078-160023
Henk Groffen, 078-184714

Vormgeving
Arjan Steenbergen

Correspondentieadres
MSX Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
Tel. 078-511156

Lid worden?
Neem contact op met de voorzitter.

Donatie & Contributie
Giro 724696
t.a.v. MSX Club Drechtsteden
Jacob van Lennepstraat 7
3314 RT Dordrecht

Inzenden materiaal
Stuur inzendingen naar:
Arjan Steenbergen
Mauritsweg 11
3314 JG Dordrecht
(per modem is ook mogelijk)

Medewerkers aan dit magazine
Bas Vijfwinkel
Sandy Brand

Copyright (C) 1993
Niets uit deze uitgave mag vermenigvuldigd en/of gepubliceerd worden zonder bronvermelding en toestemming van de redactie.

Inhoud

Voorwoord 2
MSX-Emulators 3
Stracon 5
JPEG Viewer 7
Sticky Keys 9
Blade Lords 11
Cursus Japans 12
MSX voor beginners 16
Future Disk #13 20
Not Again 22
Ledenvergadering 23

Agenda

April

15	clubavond
29	clubavond

Mei

13	clubavond
27	clubavond

Juni

4	Open Dag
10	clubavond
24	clubavond

Voorwoord

Beste MSX vrienden,

De beurs in Tilburg zit er weer op, de dag was zeer geslaagd. Met een goed bezochte beurs en veel aandacht voor onze stand kan ik alleen maar zeggen dat wie er niet is geweest er weer één gemist heeft. Beurzen en open-dagen zullen voor wat de MSX betreft zeer belangrijk worden en blijven, daar de meeste clubs en verenigingen hun software op deze dagen presenteren. Maar nu komen wij weer aan de beurt om onze ideëen gestalte te geven. Op zaterdag 4 juni houden we immers onze 3e open-dag. Net als voorgaande jaren nodigen we een paar bevriende clubs uit om er een gezellige boel van te maken. Als u denkt dat u wat leuks weet voor de open-dag, meldt dat dan even bij Martin Verhoeven. Hij heeft de coördinatie van de dag in handen. Nu een vraag van heel andere aard. We zoeken namelijk nog ideëen voor thema-avonden. Denk eens na met welk programma u vaak problemen heeft of waar u wel wat meer van wilt weten. Als we van uw kant reacties krijgen kunnen wij kijken of we iemand zover kunnen krijgen daar op een thema-avond wat over te vertellen zodat niet alleen u maar ook andere leden daar hun voordeel mee kunnen doen. Zo, hiermee besluit ik mijn voorwoord voor deze keer. Groetjes

H.Meijers
(Voorziter MCD)

MSX-Emulators

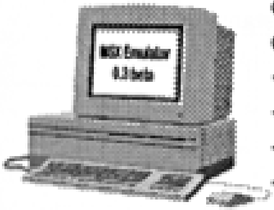
Er is sinds het vorige clubblad veel te vertellen over allerlei MSX emulators, die nu als paddestoelen uit de grond lijken te schieten.

Van de MSX1-Emulator (laat ik hem maar de Filosoft MSX-emulator noemen) die ik in het vorige blad heb besproken is nog geen nieuwe versie verschenen. Dit komt doordat de makers nu druk bezig zijn met de MSX2 versie van hun emulator. Deze vordert al aardig. Volgens de gegevens die ik van hun ontvangen heb, moet het een bijzonder leuke MSX worden. Hij wordt volledig configurabel. U kunt o.a. kiezen voor een Philips of een Sony slot-indeling, een mapper van instelbare grootte en nog veel meer. Zowat alles is in te stellen en in een configuratiebestand te bewaren. Ook wordt er nog aan ondersteuning van muziekmodule, FM-PAC en SCC gewerkt.

MSX op de Atari-ST

Al enige tijd zijn er in FIDO-net, dat is een bericht-uitwisselings-systeem voor BBS'en in Nederland en de rest van de wereld, berichten te vinden van ene Folkert van Heusden (pointnummer 2:285/750.2). Hij is al een tijdje bezig met het maken van een MSX-emulator op de Atari-ST computer. In een vrij korte tijd heeft hij het voor elkaar gekregen om een eerste beta-versie uit te brengen van een MSX1-emulator die het volgende ondersteunt en/of emuleert:

- maximaal 64Mb geheugen (64 megabyte!)
- memory mapper
- konami scc
- data-recorder d.m.v. sampler



- rs232c
- printer poort
- volledige MSX2 vdp! maar: alleen msx-1 resoluties kunnen op dit moment worden getoont. Binnenkort worden de andere resoluties toegevoegd.
- AY-3-8910 (PSG)
- Sony Data Cartridge (8255)
- RP-5C01 Klok Chip
- Kanji ROM
- Philips Music Module
- ROM-protection
- configureerbaar
- ondersteunt bijna alle onofficiële Z80-instructies

En hij is voorbereid op:

- FM-PAC
- meerdere memory-mappers

Ik heb deze emulator helaas nog niet kunnen bekijken maar als u hem wilt hebben dan kunt u downloaden op 01650-37105 of, als u ook aangesloten bent op fidonet, hem filerequesten bij 2:285/750.2. Het bestand met de emulator heet MSX0_003.*. Het is dus een eerste betaversie van de emulator voor de Atari ST.

Nog een?

Ja inderdaad. Zo heb je er geen en zo heb je er een hand vol. Het schijnt dat de programmeur van de compiler MCBC, Adriaan van Doorn, ook met een MSX-emulator bezig is. Het gaat hierbij om een MSX2 emulator. De specificaties zouden ongeveer hetzelfde zijn als die van de Filosoft MSX-emulator. Wat heel leuk is aan deze emulator is dat de sources (in C) worden meegeleverd. Dit geeft natuurlijk hele leuke mogelijkheden voor programmeurs. Het houdt wel in dat hij waarschijnlijk niet zo snel zal zijn als de Filosoft MSX-emulator. Deze wordt namelijk in assembler geschreven (en misschien ook nog wel in 32bits protected mode). Meer informatie heb ik op dit moment nog niet. Waarschijnlijk komt de emulator op de volgende CD-ROM van het tijdschrift PC-Active te staan. Dat deze emulator in C geschreven is biedt trouwens leuke mogelijkheden om deze emulator ook op andere computer-systemen te laten draaien. In theorie zou je door het vervangen van enkele machinespecifieke delen de emulator ook op andere computers moeten kunnen compileren. Maar dit zijn wat speculaties van mijn kant. Tot zover de stand op het gebied van MSX-emulators.

Arjan Steenbergen

Stracon

Een MCD clubproduktie doet zijn naam eer aan, het wordt namelijk echt door leden van MCD gemaakt. Stracon I+II is zo'n clubproduktie.

Strategical Contest I & II zijn de officiele namen van de programma's, die door Sandy Brand en de beide Marcels gemaakt zijn. Het zijn beide spellen waarbij strategisch gedacht moet worden om te overwinnen. Beide spellen kunnen met meerdere spelers werken. Stracon I kan met 2-4 spelers tegelijkertijd gespeeld worden. Bij Stracon II kan dat aantal tot 8 spelers worden uitgebreid als er, via twee muziekmodules, twee MSX-computers aan elkaar gekoppeld worden. Het is bovendien mogelijk om voor Stracon II extra velden te ontwikkelen met behulp van de field-editors.

Stracon I

Het is moeilijk om van dit spel een beschrijving te geven. Je staat met een aantal spelers in een veld waarin allerlei obstakels staan. Iedere speler heeft een bepaalde hoeveelheid energie en wapens. Wanneer een speler geen energie meer heeft is het spel afgelopen voor die speler. Het is natuurlijk de bedoeling om het je medespelers zo moeilijk mogelijk te maken. Dit kan door ze neer te schie-ten, ze in het water te laten be-landen, ze klem te zetten en op nog veel meer manieren. Na een vantevoren in te stellen tijd wordt het spel even onderbroken zodat de spelers zichzelf kunnen upgraden, dus betere wapens kopen of meer munitie.

Stracon II

Dit is een vrij uniek spel omdat het van de mogelijkheid gebruik kan maken om twee MSX-computers aan elkaar te koppelen. Hiervoor zijn twee muziekmodules vereist omdat van de MIDI-poorten gebruik gemaakt wordt. Het spel kan echter ook prima gespeeld worden zonder muziekmodule(s). Het is dus geen vereiste. Bij dit spel wordt met twee teams tegen elkaar gespeeld. De spelers van beide teams moeten elkaar in een (soms heel groot) veld zien op te sporen en dan neer te schieten. Het opsporen van de tegenstander kan met behulp van een radar die midden in het scherm geplaatst is. Wanneer men een tegenspeler heeft gevonden moet deze nog verslagen worden. Hiervoor zijn kogels, raketten en mijnen beschikbaar.

Stracon II Editors

Voor Stracon II worden ook field-editors meegeleverd. Hiermee kunt u zelf velden ontwerpen en bouwen. Het is dus mogelijk om uw eigen scenery-disks te maken.

Algemeen

De besturing van beide spellen gaat naar keuze via cursortoetsen, lettertoetsen of joysticks. In Stracon I zit geen geluid, maar in Stracon II wordt van de muziekmodule gebruik gemaakt om geluidseffecten (samples) mee weer te geven. De twee spellen worden bij elkaar in een nette videodoos geleverd met daarbij een 48 pagina's tellende handleiding in het Nederlands en in het Engels. Voor Stracon II is ook al een scenery-disk verkrijgbaar met extra velden.

Aanschaffen

Stracon I+II is verkrijgbaar door f25,= (+ f5,= porto) over te maken op giro 724696 t.n.v. MSX Club Drechtsteden o.v.v. Stracon. De scenery-disk kost slechts f7,50 (+f2,50 porto). Als u het op een clubavond koopt dan hoeft u de portokosten niet te betalen. Tesamen betaalt u slechts f37,50 (+f5,= porto).

Arjan Steenbergen

JPEG Viewer

JPEG is in de PC wereld al aardig ingeburgerd. Grafici gebruiken steeds vaker JPEG als standaard. Vanaf nu is het ook op de MSX te gebruiken.

Op een diskette bij de MSX-FAN zat een JPEG viewer voor de MSX. JPEG is een compressie methode voor grafische bestanden. Het wordt veel op PC's en andere soorten computersystemen gebruikt omdat met deze methode een heel goede compressie te bereiken is. Met de JPEG viewer worden de plaatjes uitgepakt en op het beeldscherm getoond.

De JPEG converter heet JLD.COM en kan naast de filenaam van de te tonen file ook nog een paar andere parameters meekrijgen. Het programma pakt automatisch de hoogst mogelijke resolutie, dus op een normale MSX2 is dat dus scherm 8 met interlacing. Op een MSX2+ of Turbo-R zal dit scherm 12 met interlacing zijn maar men kan hier ook voor scherm 8 met interlacing kiezen.

Gebruik

Hij wordt als volgt gebruikt:

`JLD filenaam[.JPG] /optie...`

`filenaam` - dit is de naam van het JPEG plaatje. De extensie JPG kan weggelaten worden want de computer zoekt automatisch naar deze extensie.

`/optie` - dit zijn de opties die aan het programma meegegeven kunnen worden. Het is mogelijk meerdere opties mee te geven.De mogelijke opties zijn:

`/Bn` (n=1-9): aantal beepjes dat de computer geeft als hij klaar is met het opbouwen van

het scherm.
/Cn (n=0-9): brightness van het plaatje. Standaard wordt de waarde 4 meegegeven. de waarde 1 geeft een heel flets plaatje en 9 geeft een plaatje met hele felle kleuren. Als je een zwart-wit plaatje wil hebben dan moet je voor n de waarde 0 invullen.
/D: met deze optie kan je op een MSX2+ of Turbo-R terugschakelen naar screen 8 in plaats van screen 12.
/En (n=1-9): de laatste regel die opgebouwd wordt. Dit gaat per blokken van 100 regels.
/Gn (n=0-9): dit is de wachttijd die de computer wacht nadat hij klaar is met het opbouwen van het plaatje.
/H: hiermee worden 32 bits kleuren gebruikt voor de conversie in plaats van standaard 16 bits kleuren.
/I: deze optie geeft de interne structuur weer van het JPEG plaatje.
/L: centreering van het plaatje aan de linkerkant.
/R: centreering van het plaatje aan de rechterkant.
/N: hiermee wordt het scherm niet schoongemaakt als de computer begint met opbouwen.
/@: loop switch. Hiermee wacht de computer totdat een toets wordt ingedrukt.
Nadat de computer klaar is met opbouwen kan je met bepaalde toetsen het plaatje opnieuw laten opbouwen met andere opties:

[0]-[9] - doet hetzelfde als /Cn.
[D] - doet hetzelfde als /D.
[H] - doet hetzelfde als /H.
[L] - doet hetzelfde als /L.
[R] - doet hetzelfde als /R.
[M] - centreert het plaatje in het midden van het scherm.
[ESC] - hiermee stop je de viewer en ga je terug naar DOS
[CTRL+G] - hiermee wordt het plaatje gesaved. het bestand met de extensie SC0 is het plaatje voor pagina 0 en SC1 is voor pagina 2.
[CTRL+STOP] - dit moet je dus niet indrukken. Hiermee blijft de computer in de grafische mode staan. Ik weet niet of dit erg wenselijk is.

Dit was alles wat er over de JPEG viewer te melden viel. Ik zal hem meenemen naar de club zodat u een kopie kan maken want het is PD software en zal hem daarna in de PD-bak deponeren.

Bas Vijfwinkel

Sticky Keys

Functietoetsen kunnen een hoop typewerk besparen, maar dan moeten ze wel goed gedefinieerd zijn.

Vraagt u zich ook wel eens af waarom funktietoets 2 ook op MSX 2 computers als 'cload' gedefineerd staat, terwijl je een prachtige diskdrive hebt en dus veel beter 'files' zou kunnen gebruiken. En hoe vaak gebruik je nu F1 (= 'color'). De meeste MSX2 computers hebben de standaard MSX1 functietoets-instelling gewoon overgenomen. Bij de MSX2+ is dit al verbeterd met F1= 'load', F2='save' en F3='files'. Het grote voordeel van functietoetsen is dat ze u een hoop typewerk kunnen besparen. Nu kun je natuurlijk elke keer wanneer je je computer aanzet of reset de toetsen herdefinieeren met het BASIC commando: KEY nr,"text". Echt handig is dit natuurlijk niet. Een reden destemeer om daar een oplossing voor te vinden. Het onderstaande programma zorgt ervoor dat na een reset de functietoetsen automatisch worden ingesteld zoals ze gedefinoerd waren vóór het aanroepen van dit programma. De werking ervan is simpel: op geheugen blokje 2 (het derde blokje dus) staan een aantal bytes gereserveerd:

&H4000+&H4001: identification code

&H4002+&H4003: init. Wordt aangeroepen na initialisatie van computer (0000 = geen initialisatie)

&H4004+&H4005: statement. Wordt aangeroepen voor externe calls (0000 = geen externe calls)

&H4006+&H4007: device. device-verwerkings routine (0000 = geen DEVICE-

verwerkings routine)

&H4008+&h4009: text. Begin BASIC programma in ROM (0000=geen BASIC programma)

&H400A-&H4010: gereserveerd voor toekomstige verwijzingen (dus niet aantasten).

Door op &H4000 een 'A' en op &H4001 een 'B' te plaatsen denkt de computer dat hij naar een uitbreidings ROM kijkt en zal dus initialistaties gaan verrichten die voor de uitbreidings ROM nodig zijn. Als je onderstaande routine aanroept zet deze de identificatie bytes, de init-bytes, de herdefinieer-routine en een kopie van de huidige functietoets-instellingen in geheugenblok 2. De herdefinieer-routine kopieerd in feite de bewaarde instellingen na de initialistatie van de computer weer terug. Als je na het aanzetten van de computer het volgende BASIC programma RUNt, blijft de door jouw gekozen instelling na elke reset terug komen (tenzij je programma's draait die wat aan geheugenblok 2 veranderen)

```
10 ' hier je eigen
definitie(s) neerzetten
20 KEY 1,"load"+chr$(34)
30 KEY 2,"save"+chr$(34)
40 KEY 3,"files"+chr$(13)
50 ' In de file
SETFKEYS.BIN de machine-
code zetten
60 BLOAD"SETFKEYS.BIN",R
70 NEW
```

Hierbij mijn dank aan Maarten Verheijdt voor aanvullende informatie. Sho-ryu-ken! (da's Japans voor 'Rijsende draak').

Retaliator

SETFKEYS.BIN

```
        ORG     &HC000

P2DEST: EQU     &H4010
DATAF1: EQU     P2DEST+&H20
FNKEYS: EQU     &HF87F

; place reset-resistant
; program + data-field
SETKEY:
        DI

; set memory-block 2
; in page 2
        IN      A,(&HFE)
        PUSH    AF
        LD      A,2
        OUT     (&HFE),A

; fill memory-block 2
        LD      HL,INITKY
        LD      DE,P2DEST+
&H4000
        LD      BC,200
        LDIR
        LD      HL,DATAF2
        LD      DE,&H8000
```

```
        LD      BC,4
        LDIR
        LD      HL,FNKEYS
        LD      DE,DATAF1+
&H4000
        LD      BC,160
        LDIR

; reset page 2
        POP     AF
        OUT     (&HFE),A

; ei, ei, ei, we zijn
; zo blij!!
        EI
```

```
; de RET,veilig onderweg
        RET

; actual  reset-resistant
; routine
INITKY:
        LD      HL,DATAF1
        LD      DE,FNKEYS
        LD      BC,160
        LDIR
        RET

; 4 parameter bytes
DATAF2:
        DEFB    "AB"
        DEFW    P2DEST
```

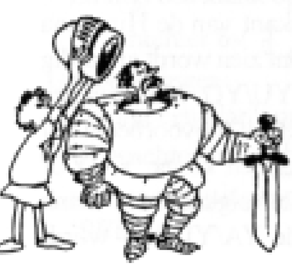
Blade Lords

Parallax, oftewel Cas Cremers , zit niet stil. Hier is een nieuwe creatie van zijn hand.

Twee dappere ridders worden door een boze tovernaar gevangen, en het hele land zit nu zonder z'n helden. Maar.... er blijkt ook nog een goede engel te bestaan die opeens bedenkt dat hij die ridders best wel eens zou kunnen bevrijden, en... zo gezegd, zo gedaan. DE RIDDERS ZIJN LOS!!! En nu moeten ze vechten tot het bittere einde om in wereld zes het kasteel Darksun aan te vallen.

Het spel

Het is de bedoeling om met 1 of 2 spelers (tegelijk) alle monsters in het veld te bevriezen door er je zwaard(!?!) tegenaan te gooien, waarna je ze in vele stukjes uiteen laat vallen door er eens even goed bovenop te springen.

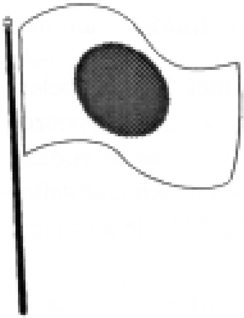


>> lees verder op pagina 15

Cursus Japans

Hier is dan alweer deel 2 en deze keer gaan de het Hiragana en de Kanji eens onder de loep nemen.

Laten we beginnen met het Hiragana. In het vorige deel zagen we de tabellen van alle verschillende Hiragana en Katakana tekens en hun bijbehorende klanken. Als we goed kijken zien we dat er steeds 2 paren van klanken zijn bijvoorbeeld か en が (ka en ga). Het enige verschil tussen die 2 tekens zijn de 2 kleine streepjes rechtsboven bij het teken. Die twee streepjes maken de eerste (niet-stemhebbende) klinker een stemhebbende klinker. Dat komt erop neer dat je voor bijvoorbeeld voor de medeklinker 'K' je stembanden niet gebruikt maar bij de medeklinker 'G' wel. Sommige medeklinkers zijn al stemhebbend en hebben geen niet-stemhebbende variant bijvoorbeeld 'N' en daarvoor is er ook geen な (na) met 2 streepjes. Naast de 2 kleine streepjes bestaat ook een klein cirkeltje rechtsboven waarmee je een 'P'-klank kan maken van een 'H' bijvoorbeeld は (HA) wordt ぱ (PA). Naast deze paar dingen zijn er nog 2 soorten tekens waarop men moet letten namelijk YA/YU/YO en TSU.



Nog meer combinaties?!

Zoals je aan de rechterkant van de Hiragana en Katakana tabellen kunt zien wordt er aardig gecombineerd met YA/YU/YO. Men kan een medeklinker plus een I-klank (bijvoorbeeld KI/GI/NI) combeneren met een kleine YA/YU/YO. Wat er gebeurd is het volgende: de I-klank wordt verwijderd en de YA/YU/YO wordt

achter de medeklinker geplaatst. Bijvoorbeeld er staat きゅ dan wordt dat dus K + YU = KYU. Naast deze combinaties kan men ook combineren met 'TSU'. Een kleine TSU (っ) staat voor een medeklinker-verlenging. De medeklinker die er ACHTER staat wordt verdubbeld wat in feite inhoudt dat je je adem voor een korte periode inhoud. Staat er dus っか dan wordt het dus KKA. Dit geldt voor elke medeklinker behalve voor de 'N' want we kunnen daar gewoon het teken voor de klank 'N' voor gebruiken ん. De enige uitzondering is CHI waarbij het TCHI wordt. Om het verhaal maar gelijk compleet te maken ook nog maar even de klinker verlening. Een klinker kan 2 keer zo lang gemaakt worden bij het hiragana door :

- Eindigt een klank op een 'A' ⇨ 'A' erachter bv かあ
- Eindigt een klank op een 'I' ⇨ 'I' erachter bv しい
- Eindigt een klank op een 'U' ⇨ 'U' erachter bv むう

Uitzonderingen:

- Eindigt een klank op een 'E' ⇨ 'I' erachter bv せい (wordt wel weer uitgesproken als 'SEE')
- Eindigt een klank op een 'O' ⇨ 'U' erachter bv ぽう (wordt wel weer uitgesproken als 'POO').

Bij het katakana wordt het allemaal een stuk makkelijker want daar wordt er een streepje (—) achter de klank gezet om aan te geven dat die klank verdub-beld is. Alle dingen die hier-boven staan zijn nuttig voor het uitspreken van woorden. Dat is niet de bedoeling van deze cursus maar volgende keer wil ik het katakana gaan behandelen en dan gaan we Japans vertalen zonder een woordenboek en gaan we Engels in het Japans praten, maar meer daarover de volgende keer!

Nu weer even terug naar het hiragana. Hiragana wordt in de meestal gebruikt voor grammaticale dingen zoals vervoegingen en partikels. Werkwoorden bestaan uit een kanji plus een (of meerdere) hiragana, bijvoorbeeld : 読む (yomu=drinken); yo = klank van de kanji, mu = klank van het hiragana teken. Men gebruikt een hiragana teken als uitgang van dit werkwoord zodat men het kan vervoegen. Over de verschillende vervoeg-

achter de medeklinker geplaatst. Bijvoorbeeld er staat きゅ dan wordt dat dus K + YU = KYU. Naast deze combinaties kan men ook combineren met 'TSU'. Een kleine TSU (っ) staat voor een medeklinker-verlenging. De medeklinker die er ACHTER staat wordt verdubbeld wat in feite inhoudt dat je je adem voor een korte periode inhoud. Staat er dus っか dan wordt het dus KKA. Dit geldt voor elke medeklinker behalve voor de 'N' want we kunnen daar gewoon het teken voor de klank 'N' voor gebruiken ん. De enige uitzondering is CHI waarbij het TCHI wordt. Om het verhaal maar gelijk compleet te maken ook nog maar even de klinker verlening. Een klinker kan 2 keer zo lang gemaakt worden bij het hiragana door :

- Eindigt een klank op een 'A' ⇨ 'A' erachter bv かあ
- Eindigt een klank op een 'I' ⇨ 'I' erachter bv しい
- Eindigt een klank op een 'U' ⇨ 'U' erachter bv むう

Uitzonderingen:

- Eindigt een klank op een 'E' ⇨ 'I' erachter bv せい (wordt wel weer uitgesproken als 'SEE')
- Eindigt een klank op een 'O' ⇨ 'U' erachter bv ぽう (wordt wel weer uitgesproken als 'POO').

Bij het katakana wordt het allemaal een stuk makkelijker want daar wordt er een streepje (—) achter de klank gezet om aan te geven dat die klank verdub-beld is. Alle dingen die hier-boven staan zijn nuttig voor het uitspreken van woorden. Dat is niet de bedoeling van deze cursus maar volgende keer wil ik het katakana gaan behandelen en dan gaan we Japans vertalen zonder een woordenboek en gaan we Engels in het Japans praten, maar meer daarover de volgende keer!

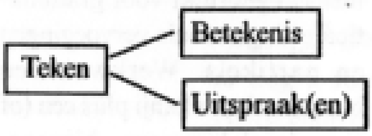
Nu weer even terug naar het hiragana. Hiragana wordt in de meestal gebruikt voor gramma-ticale dingen zoals vervoegingen en partikels. Werkwoorden bestaan uit een kanji plus een (of meerdere) hiragana, bijvoor-beeld : 読む (yomu=drinken); yo = klank van de kanji, mu = klank van het hiragana teken. Men gebruikt een hiragana teken als uitgang van dit werkwoord zodat men het kan vervoegen. Over de verschillende vervoeg-

ingen wil ik later nog wel een keer terugkomen als iemand dat graag wil weten. Een andere functie van het hiragana is het gebruik als partikel. Partikels zijn hiragana tekens die iets aangeven in een zin zoals bijvoorbeeld :

ga - geeft het onderwerp aan
no - geeft aan dat wat achter no staat van wat voor no staat is
ni - plaatsbepaling

Dit zijn slechts enkele functies van deze partikels want er zijn er helaas nog een paar. Op de partikels kom ik ook nog wel een keertje terug. Totzover het hiragana, op naar de kanji

Kanji's zijn tekens die de Japanners uit China hadden overgenomen maar dat is al een hele tijd geleden. Een teken bestaat uit 2 dingen.



Op de uitspraak kom ik later nog wel eens terug. Elke kanji heeft een betekenis maar die is in de ruimste zin van het woord en je kan er dus een aantal kanten mee op. Als je kanji's gaat combineren krijg je woorden. Je kan door het combineren van de betekenis van de kanji's achter de betekenis komen maar het is makkelijker om de kanji-combinatie op te zoeken in een woordenboek. Willen we de kanji opzoeken dan moeten we weten uit hoeveel streepjes de kanji bestaat. Er bestaan slechts een aantal manieren om een streepje te zetten:

1) van boven naar beneden
2) van links naar rechts
3) combinaties van 1 en 2

Er zijn echter wel een paar uitzonderingen op de regel. Laten we eens kijken naar een paar simpele tekens.

Dit is een van de simpelste van links naar rechts.

Dit is ook een simpele, van boven naar beneden.

Dit is een teken dat uit 3 streepjes bestaat. Eén van linksboven naar linksonder. De tweede gaat van linksboven naar rechtsboven en dan kunnen we gelijk doorgaan van rechtsboven naar rechtsonder. De laatste gaat van linksonder naar rechts onder.

Dit is een combinatie van het bovenstaande teken en 2 horizontale streepjes en het heeft dus 5 streepjes in totaal. Het kan allemaal nog veel ingewikkelder maar in feite zijn de meeste kanji's een combinatie van hele simpele kanji. In een vol-gende aflevering kom ik hier nog op terug en hoe we nog sneller de tekens kunnen opzoeken.

Dit was het weer voor deze keer , volgende keer gaan we kijken naar katakana.

Bas Vijfwinkel

de jaarlijkse
OPEN DAG
van onze club
vindt plaats op
4 JUNI
Deze keer niet in de Noorderkerk maar in
Cultureel Centrum Sterrenburg
De toegang is natuurlijk gratis

>> vervolg van pagina 11

Alhoewel de besturing even wennen is kon zelfs ik er na een tijdje al goed mee overweg en sneuvelden heel wat monstertjes onder mij sadistische invloeden. Een leuk detail is dat je met je zwaard onder een platform kunt gaan hangen, om je er daarna met een zwierige zwaai bovenop te plaatsen. Grafisch ziet het spel er erg goed en verzorgd uit. De monstertjes zien er leuk uit, alleen jouw eigen riddertje ziet er een beetje uit als een wandelende theepot met een zwaard erop, maar dit mag de pret niet drukken, en als je er eenmaal aan gewend bent dan ga je er toch ineens een riddertje in zien! Zelfs de muziek is van aardige kwaliteit, alleen gaat op den duur toch vervelen omdat je zo'n 10 velden achter elkaar naar het zelfde deuntje moet luisteren. Al-met-al een aardig spel voor een aardig (hoog) prijsje. Namelijk zo'n 39 harde nederlandse guldentjes voor 1 (single sided) diskje, een mooi doosje, en een handleiding van 3 zielige velletjes. Te verkrijgen bij Sunrise. There can be only one!

Firehawk.

MSX voor beginners

Omdat er de laatste tijd veel beginnende MSX-ers lid worden nu eens wat nuttige info voor die mensen.

Als u net begint met een MSX-computer te werken, dan zult u misschien net weten hoe u sommige programma's op moet starten, maar vaak houdt het daarbij op. Voor beginners is er eigenlijk maar weinig informatie te vinden. Daarom wil ik een serie artikelen schrijven over de MSX en hoe hem kunt gebruiken. U zult er allerlei nuttige tips in vinden. Ik begin de serie met een overzicht van alle typen MSX-computers, zodat u een idee krijgt wat voor computer u heeft en wat u er mee kunt.

Modellen

Er bestaan heel veel modellen MSX-computers, en in vele talen. Van Europees tot Japans en van Russisch tot Arabisch. Er bestaan 4 typen MSX-computers:

- MSX1
- MSX2
- MSX2+
- MSX Turbo-R

Verreweg de meeste MSX-ers van tegenwoordig bezitten een 'gewone' MSX2 computer, hoewel er vroeger ook ontzettend veel MSX1 computers verkocht zijn. Voor de MSX1 en de MSX2 is dan ook de meeste software verkrijgbaar. De MSX2+ is eigenlijk een uitgebreide MSX2. Deze computer bezit wat betere grafische mogelijkheden en ook is standaard een geluidsuitbreiding (FM-PAC) aanwezig. Helaas zijn er maar weinig programma's speciaal voor de MSX2+ geschreven. De allernieuwste MSX is de MSX Turbo-

R. Deze MSX beschikt o.a. over dezelfde extra's als de MSX2+ maar is grofweg zo'n 4x sneller als een gewone MSX en heeft veel geheugen, ingebouwde software, kan digitaal geluid weergeven (PCM) en heeft een MIDI-interface (net als een Atari). Dan volgt nu een overzicht met de mogelijkheden en bijzonderheden van ieder type MSX.

MSX1

Dit was de allereerste MSX-computer, uitgebracht rond 1983. De MSX1 werd door vele fabrikanten geleverd. De bekendste en meest verkochte zijn de Philips VG8020 en de Sony HitBit serie, maar ook Mitsubishi, Goldstar, Toshiba, JVC en nog vele anderen leverden de MSX1. De processor in de MSX1 is een Z80 van Zilog welke draait op 3,5 MHz. De videochip kan in een tekstscherm 40 tekens op een regel weergeven. De resolutie (aantal puntjes op het scherm) is 256 (verticaal) x 192 (horizontaal). Het maximum aantal kleuren is 16. De hoogste schermmode is SCREEN 2. De ingebouwde geluidschip heet de PSG en kan 3-kanaals muziek weergeven. In de meeste MSX1-computers zit 64 kilobyte ge-heugen (RAM) en 16 kilobyte videogeheugen (VRAM). Voor de MSX1 zijn voornamelijk spelletjes verkrijgbaar. Er bestaan wel serieuze program-ma's zoals een tekstverwerker (TASWORD) en een database (MT-BASE), maar dat soort programma's is toch in de minderheid.

MSX2

Deze computer werd uitgebracht in 1986 en is nu nog steeds de populairste MSX-computer. Ook de MSX2 werkt met een Z80 processor. Omdat de Z80 met maar 64 Kb geheugen kan werken heeft men een slimme schakeling bedacht waardoor het mogelijk veel meer geheugen in een MSX te stoppen. Deze schakeling heet de 'memory-mapper'. Bijna iedere MSX2 heeft een memory-mapper van 128 Kb. Verder zijn op de MSX2 de grafische mogelijkheden flink uitgebreid. In een tekstscherm kunnen nu 80 tekens op een regel worden getoond. De hoogst mogelijke resolutie is 512x212 met 512 kleuren. Om dit moge-lijk te maken is het video-geheugen (VRAM) uit-

gebreid naar 128K VRAM. Terwijl zowat iedere MSX1 met een cassette recorder werkt, werkt zowat iedere MSX2 met een diskdrive. Zorg ervoor dat uw MSX een dubbelzijdige diskdrive heeft, anders kunt u veel programma's niet draaien omdat software meestal op dubbelzijdige diskettes geleverd wordt. MSX2 computers werden voornamelijk geproduceerd door Philips en Sony, hoewel er ook wel (zeldzame) modellen bestaan van andere fabrikanten. Een overzichtje van de bekendste MSX2 computers:

- Philips NMS8220: Heeft geen diskdrives maar werkt met een cassetterecorder. Heeft slechts 64K RAM.
- Philips NMS8235: Deze heeft 1 enkelzijdige diskdrive, 128K RAM. De computer heeft geen los toetsenbord (amiga-look)
- Philips NMS8245: Heeft 1 dubbelzijdige diskdrive, 128K RAM (de vermelde 256K RAM is inclusief 128Kb videogeheugen). Net als NMS8235 heeft deze computer geen los toetsenbord. (handig meenemen!)
- Philips NMS8250: heeft 1 dubbelzijdige diskdrive en 128K RAM. Zit in 'desk-top' kast met los toet-senbord.
- Philips NMS8255: is hetzelfde als een NMS8250, maar met twee diskdrives.
- Philips NMS8280: is hetzelfde als een NMS8255 maar heeft ook de mogelijkheid om videobeelden te digitaliseren.
- Sony HB-F700P/D: Deze computer is er in twee versies, de P en de D versie. De D versie heeft een afwijkend toetsenbord. Sony computers hebben een trage diskrom en een iets afwijkende memorymapper. De trage diskrom kan vervangen worden. Ze beschikken over 1 dubbelzijdige diskdrive en 256K geheugen.

Er zijn nog wel andere (exotische) modellen van Philips en Sony maar dit waren de meest gangbare modellen. Al deze computers kunnen tegenwoordig worden uitgebreid met een 2e diskdrive, meer geheugen (tot 4MB), 7Mhz, Harddisk, Speedy en nog veel meer gein.

MSX2+

Deze computer is officieel niet in Europa uitgebracht maar werd geleverd door diverse MSX bedrijven en clubs. De MSX2+ werd alleen gemaakt door Sony, Sanyo en Panasonic. In de MSX2+ zit een nieuwe videochip ingebouwd, waardoor

het mogelijk is om maar liefst 19268 kleuren te produceren. Bijna alle MSX2+ computers hebben slechts 64K RAM, waardoor veel programma's niet kunnen werken. Ook zit in de MSX2+ de FM-PAC ingebouwd. Dit is een uitbreiding op de standaard geluidschip (de PSG) waarmee zeer mooie muziek te maken is. Veel spellen gebruiken de FM-PAC. Deze FM-PAC is echter ook los te koop, voor gebruik in een MSX2 computer. Het is mogelijk om uw MSX2 computer om te laten bouwen naar MSX2+. Informatie daarover kunt u krijgen bij Kees Folst of Hans Oranje.

MSX Turbo-R

Met deze computer komen we bij de laatste in het rijtje. Deze computer, gemaakt door Panasonic, is het laatste model MSX-computer dat verschenen is. Hij is officieel niet in Nederland verkrijgbaar, maar wordt geimporteerd door diverse MSX clubs. De mogelijkheden van deze computer zijn enorm. Hij bezit naast een Z80 processor ook een R800 processor (vandaar de naam). Deze processor kan (intern) wel op 28,75 MHz draaien. Hij heeft dezelfde videochip als de MSX2+ en ook de FM-PAC is aanwezig. Daarnaast is er ook nog een PCM chip aanwezig, waarmee digitale geluiden (samples) mee kunnen worden afgespeeld. Er zit ongeveer 1,5Mb aan software inge-bakken waaronder MSX-DOS2 en hij heeft een ingebouwd MIDI-interface. In het begin leek het even of er helemaal geen software uit zou komen voor de Turbo-R maar er komen nu steeds meer programma's die met de Turbo-R werken.

Zo, dit was het dan voor deze keer. Volgende keer wat handige tips voor het werken met de MSX. Voor vragen en/of suggesties ben ik per telefoon en op clubavonden altijd beschikbaar

Arjan Steenbergen

Future Disk #13

De future disk is een uitgave van MCL (MSX Club Limburg). De disk past prima in het rijtje Sunrise Magazine, Golden Power Disk, Quasar en is van minstens even goede kwaliteit.

Het hier besproken nummer 13 werd op de beurs in Tilburg uitgebracht. Eén persoon van MCL liep daar verkleed als Magere Hein rond. Wat daar nu de bedoeling van was is me een raadsel, misschien omdat dit nummer 13 is?

Wanneer we de disk opstarten krijgen we een aardig menu te zien waarin we een aantal onderdelen kunnen selecteren: een promo van Street Snatch, een promo van Bet Your Life, het Software-menu en het Magazine. Natuurlijk kiezen we eerst voor het magazine. Wat nu, disk offline? Toch niet weer een kapotte disk? Nee hoor, na bestudering van de lader en het opstarten van magazine.bas werkt alles prima. Dit gebeurde trouwens op een 8245, op een Sony 700 gaf hij die fout niet. Foutje? Afijn, verder met de bespreking. Op de disk staan welgeteld 42 teksten. Dit is dus een flink aantal. Er zijn een aantal categorieën: redactioneel, software, tips, (disk)magazines, programmeren en diversen. De teksten zijn goed geschreven en de gebruikte tekstroutine leest prettig. Leuk detail is dat boven iedere tekst een afbeelding van de schrijver staat. Natuurlijk gaan de teksten vergezeld van moonblaster-muziek welke heel leuk klinkt, vooral die bij de categorie software. In het softwaremenu staan enkele FM-muziekjes die waarschijnlijk van de MSX FAN afkomstig zijn. Wat me trouwens opvalt van diskmagazines in het algemeen (ook deze) is dat wanneer er een tekst ontbreekt op de disk

terwijl die wel in het menu staat, het hele programma meteen vastloopt. Degelijke foutafhandeling vindt men blijkbaar niet nodig.

Conclusie

Het is een heel leuk diskmagazine met leuke teksten en goede muziek. Het wordt moeilijk kiezen tussen Sunrise Magazine, Golden Power Disk, Quasar en Future Disk. Wellicht dat de prijs de doorslag geeft: slechts f35,= per jaar. U ontvangt dan 6x de Future Disk. Een proefabonnement van 2 nummers kost slechts f10,=. Een prima flop!

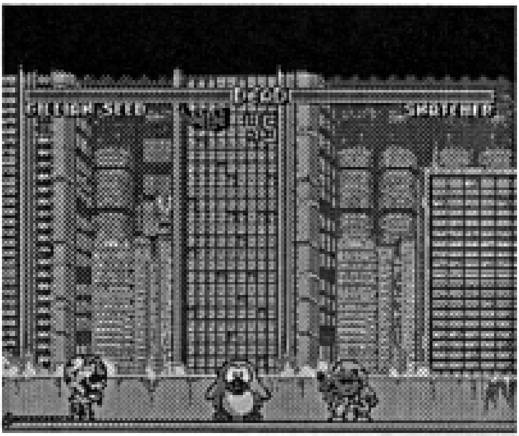
(Proef)abonnement:

Stort *f*35,=/*f*10,= op:
bankrekening 14.76.35.578
(gironummer van de rabo-bank te sittard is 10.39.927)
t.n.v. K.Dols
o.v.v. abonnement
en vermeld duidelijk uw naam en adresgegevens.

Of stuur het juiste bedrag in een envelop naar:

Future Disk
Aldenhofstraat 36
6191 GV Neerbeek (Lb.)

Street Snatch



Not Again

Ook dit spel werd op de beurs Tilburg gelanceerd. Het is een Arkanoid/ Break Out variant, gemaakt met behulp van electriciteit uit een Nederlands stopcontact.

Not Again is een produkt van Flying Bytes. Het is zoals gezegd een Arkanoid/Break Out variant, wat dus wil zeggen dat we met behulp van een batje (balkje) een speelbal in het veld moeten zien te houden en dat veld dan ook nog uitspelen. In Not Again bestaat het speelveld niet alleen uit blokjes die, soms meerdere keren, geraakt moeten worden om ze te laten verdwijnen, maar ook liggen we vele Items die 'opgepakt' kunnen worden. Er zijn items waarmee extra levens vergaard kunnen worden en er zijn items die u nodig hoeft om het veld te kunnen uitspelen. Het spel kan met 1 of 2 spelers gespeeld worden. In de 2-spelers-mode speelt men dan tegen elkaar, waarbij men het elkaar behoorlijk moeilijk kan maken. De moeilijkheidsgraad gaat bij dit spel wel snel omhoog. Level 1 en 2 zijn geen probleem, maar met level 3 ben ik toch wel een tijdje bezig geweest. Het spel telt in totaal 32 levels die uit meerdere kamers (maximaal 4) kunnen bestaan. Grafisch ziet het er verzorgt uit en ook de muziek is redelijk. De FM-PAC en de muziekmodule worden ondersteunt en slechts 64K RAM is vereist.

Conclusie

Het spel zal denk ik wel voor de nodige uren spelplezier zorgen (alleen level 3 al ☺). het spel wordt geleverd in een mooie verpakking en met een nette handleiding.

Flying Bytes

Arjan Steenbergen

Ledenvergadering

Hier volgen de notulen van de ledenvergadering van 18 maart 1994.
Er waren toen 27 leden aanwezig

- Opening - De voorzitter verteld wat wetenswaardigheden over de club, wat we allemaal gedaan hebben en hoe deze er nu voorstaat.
- Notulen vorige vergadering - De voorzitter leest de notulen voor van de vorige ledenvergadering. Hierover zijn geen opmerkingen.
- Bespreking financieel verslag - De penningmeester legt uit hoe de club er nu financieel voorstaat. Hierover zijn geen opmerkingen.
- Verslag van de kascommissie
  - de administratie ziet er verzorgd uit en alles klopt tot op de cent.
  - verder geen op- of aanmerkingen
- Goedkeuring financieel jaarverslag - Het financieel jaarverslag wordt goedgekeurd door de vereniging. De vereniging geeft het bestuur decharge over zijn beheer.
- Begroting De penningmeester geeft tekst en uitleg bij de begroting voor het komende jaar.
  V: wat houdt de investering in Hardware precies in?
  A: de club gaat hardware aanschaffen, welke dan aan de leden wordt uitgeleend tegen een bepaalde vergoeding.
  De begroting wordt goedgekeurd.
- Benoeming kascommissie
  - Ed van Gerdingen treedt aan
  - Henk Groffe treedt af.
  - Leen Andriesse treedt op als reserve als er iemand uitvalt.
- Veranderingen in het bestuur
  - Arjan Kooij treedt af als bestuurslid.
  - Henk Groffen treedt aan als bestuurslid.

  Niemand heeft bezwaar tegen deze veranderingen in het bestuur. Hans neemt namens de club officieel afscheid van Arjan Kooij en bied hem een presentje aan namens de club.
- Wijziging statuten.
  De voorzitter geeft een toelichting bij de door het bestuur voorgestelde wijziging van de statuten.

In de aan de leden toegestuurde gewijzigde statuten was de Slotbepaling weggevallen. Deze wordt even besproken.
De voorzitter legt uit waarom de statuten bij de notaris worden vastgelegd en vraagt hiervoor toestemming aan de leden, aangezien dit niet geheel kosteloos is. Niemand maakt hier bezwaar tegen.
De voorzitter vraagt de vereniging toemstemming om eventueel kleine wijzigingen in de statuten te mogen maken, zodat de statuten bij de notaris kunnen worden vastgelegd. Anders zou hiervoor nog een extra vergadering nodig zijn.
V: staan in de statuten ook de namen van de bestuursleden? Aangezien het vastleggen van de statuten bij de notaris een kostbare zaak is, zouden wijzigingen in het bestuur dat ook worden.
A: nee, dit is niet het geval.
Er wordt gestemd over de volmacht voor het bestuur om eventueel kleine wijzigingen in de statuten te mogen maken, zodat de statuten bij de notaris kunnen worden vastgelegd.
De volmacht wordt unaniem verleend. Er zijn geen tegenstemmen.

- Huishoudelijk reglement
  De voorzitter geeft een toelichting bij het huishoudelijk reglement.
  V: zou in het artikel CLUBAVONDEN, in lid 5 het woordje toegestaan veranderd kunnen worden in wenselijk?
  A: ja, dat zullen we doen.
  Er zijn verder geen op- of aanmerkingen.
- Rondvraag
  De aanbieding van Nijs Molenaar om in zijn blad te adverteren blijft van kracht.
  G.Kamerman geeft namens de leden zijn complimenten voor het functioneren van het bestuur.
- Sluiting De voorzitter sluit de vergadering af.

Arjan Steenbergen
(Secretaris)

Nu verkrijgbaar

Strategical Contest
episode I & II